

Arcbound Ravager

Artifact Creature

Sacrifice an artifact: Put a +1/+1 counter on Arcbound Ravager.
Modular 1 (*This comes into play with a +1/+1 counter on it. When it's put into a graveyard, you may put its +1/+1 counters on target artifact creature.*)

— Carl Critchlow

© 1993–2004 Wizards of the Coast, Inc. 100/165

2

Arcbound Ravager

Artifact Creature

Sacrifice an artifact: Put a +1/+1 counter on Arcbound Ravager.
Modular 1 (*This comes into play with a +1/+1 counter on it. When it's put into a graveyard, you may put its +1/+1 counters on target artifact creature.*)

— Carl Critchlow

© 1993–2004 Wizards of the Coast, Inc. 100/165

Arcbound Ravager

Artifact Creature

Sacrifice an artifact: Put a +1/+1 counter on Arcbound Ravager.

Modular 1 (*This comes into play with a +1/+1 counter on it. When it's put into a graveyard, you may put its +1/+1 counters on target artifact creature.*)

0/0

Arcbound Ravager

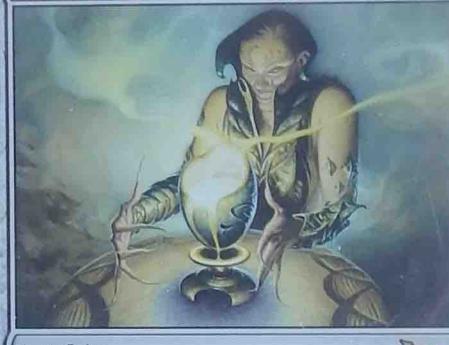
Artifact Creature

Sacrifice an artifact: Put a +1/+1 counter on Arcbound Ravager.
Modular 1 (*This comes into play with a +1/+1 counter on it. When it's put into a graveyard, you may put its +1/+1 counters on target artifact creature.*)

— Carl Critchlow

© 1993–2004 Wizards of the Coast, Inc. 100/165

2

Kelch der Leere

Artefakt

Der Kelch der Leere kommt mit X Ladungsmarken ins Spiel.
Immer wenn ein Spieler einen Zauberspruch mit umgewandelten Manakosten in Höhe der Anzahl der Ladungsmarken auf dem Kelch der Leere spielt, neutralisiere diesen Zauberspruch.

— Mark Zug

© 1993–2003 Wizards of the Coast, Inc. 150/306

Kelch der Leere

Artefakt

Der Kelch der Leere kommt mit X Ladungsmarken ins Spiel.

Immer wenn ein Spieler einen Zauberspruch mit umgewandelten Manakosten in Höhe der Anzahl der Ladungsmarken auf dem Kelch der Leere spielt, neutralisiere diesen Zauberspruch.

— Mark Zug

© 1993–2003 Wizards of the Coast, Inc. 150/306

XX

Chalice of the Void

Artifact

Chalice of the Void comes into play with X charge counters on it.
Whenever a player plays a spell with converted mana cost equal to the number of charge counters on Chalice of the Void, counter that spell.

— Mark Zug

© 1993–2003 Wizards of the Coast, Inc. 150/306

XX

Chalice of the Void

Artifact

Chalice of the Void comes into play with X charge counters on it.
Whenever a player plays a spell with converted mana cost equal to the number of charge counters on Chalice of the Void, counter that spell.

— Mark Zug

© 1993–2003 Wizards of the Coast, Inc. 150/306

Chalice of the Void

Artifact

Chalice of the Void comes into play with X charge counters on it.
Whenever a player plays a spell with converted mana cost equal to the number of charge counters on Chalice of the Void, counter that spell.

— Mark Zug

© 1993–2003 Wizards of the Coast, Inc. 150/306

XX

Worldgorger Dragon

0/0/0



Creature — Nightmare Dragon

4/4

Flying, trample

When Worldgorger Dragon comes into play, remove all other permanents you control from the game.

When Worldgorger Dragon leaves play, return the removed cards to play under their owners' control.

Illus. Wayne England

© 2002 Wizards of the Coast, Inc. 00000

7/7

Worldgorger Dragon

0/0/0



Creature — Nightmare Dragon

4/4

Flying, trample

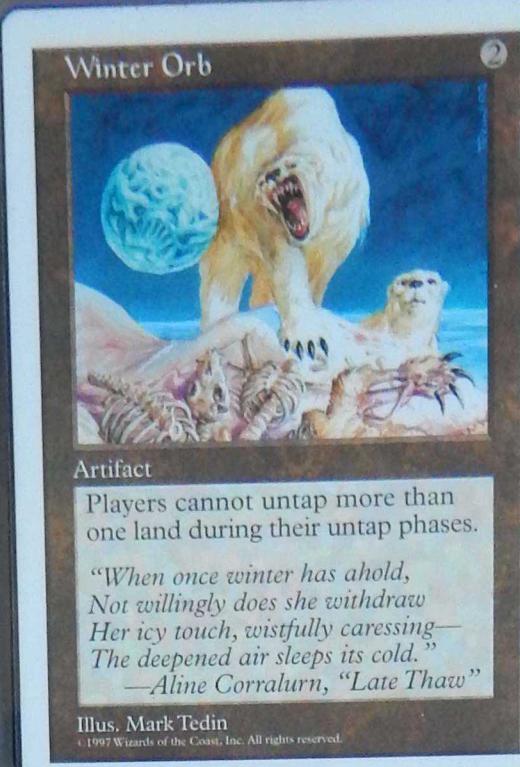
When Worldgorger Dragon comes into play, remove all other permanents you control from the game.

When Worldgorger Dragon leaves play, return the removed cards to play under their owners' control.

Illus. Wayne England

© 2002 Wizards of the Coast, Inc. 00000

7/7



Sprengstation

3

**Artefakt**

4, {W}: Opfer eine Kreatur: Die Sprengstation fügt einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.

Immer wenn eine Kreatur ins Spiel kommt, kannst du die Sprengstation enttappen.

— Stephen Tappin
© 1993–2004 Wizards of the Coast, Inc. 102/165

Grafdigger's Cage

1

**Artifact**

M20

Creature cards in graveyards and libraries can't enter the battlefield. Players can't cast spells from graveyards or libraries.

"Best bury them right. We don't want any gruesome encores."
—Constable Trosh

227/280 R
M20 • EN DANIEL LJUNGREN

TM & © 2019 Wizards of the Coast

Icon of Ancestry

3

**Artifact**

M20

As Icon of Ancestry enters the battlefield, choose a creature type.

Creatures you control of the chosen type get +1/+1.

3, {W}: Look at the top three cards of your library. You may reveal a creature card of the chosen type from among them and put it into your hand. Put the rest on the bottom of your library in a random order.

229/280 R
M20 • EN CHRIS SLAMAN

TM & © 2019 Wizards of the Coast

Vergessenheitsstein

3

**Artefakt**

4, {W}: Leg eine Schicksalsmarke auf eine bleibende Karte deiner Wahl.

5, {W}: Opfer den Vergessenheitsstein: Zerstöre alle bleibenden Karten, die kein Land sind und auf denen keine Schicksalsmarke liegt, und entferne dann alle Schicksalsmarken von allen bleibenden Karten.

— Sam Wood
© 1993–2003 Wizards of the Coast, Inc. 228/306

Oblivion Stone

3

**Artifact**

4, {W}: Put a fate counter on target permanent.

5, {W}: Sacrifice Oblivion Stone: Destroy each nonland permanent without a fate counter on it, then remove all fate counters from all permanents.

— Sam Wood
© 1993–2003 Wizards of the Coast, Inc. 229/306

Vergessenheitsstein

3

**Artefakt**

4, {W}: Leg eine Schicksalsmarke auf eine bleibende Karte deiner Wahl.

5, {W}: Opfer den Vergessenheitsstein: Zerstöre alle bleibenden Karten, die kein Land sind und auf denen keine Schicksalsmarke liegt, und entferne dann alle Schicksalsmarken von allen bleibenden Karten.

— Sam Wood
© 1993–2003 Wizards of the Coast, Inc. 229/306

Oblivion Stone

3

**Artifact**

4, {W}: Put a fate counter on target permanent.

5, {W}: Sacrifice Oblivion Stone: Destroy each nonland permanent without a fate counter on it, then remove all fate counters from all permanents.

— Sam Wood
© 1993–2003 Wizards of the Coast, Inc. 228/306

Serumpuder

3

**Artefakt**

4: Erhöhe deinen Manavorrat um 1. Zu jedem Zeitpunkt, zu dem du einen Mulligan nehmen kannst und Serumpuder auf deiner Hand ist, kannst du die Karten auf deiner Hand ganz aus dem Spiel entfernen und dann genauso viele Karten ziehen. (Du kannst dies zusätzlich zum Nehmen eines Mulligans machen.)

— Matt Thompson
© 1993–2004 Wizards of the Coast, Inc. 4/30

Stiller Schiedsrichter

4

**Artefaktkreatur**

W

Nicht mehr als eine Kreatur kann in jedem Kampf angreifen.
Nicht mehr als eine Kreatur kann in jedem Kampf blocken.

Den Lehrmeistern zufolge gibt es auf jeder Welt von unbekannter Hand erschaffene Schiedsrichter, die Gerechtigkeit durchsetzen sollen.

— Mark Zug
© 1993–2004 Wizards of the Coast, Inc. 1/5

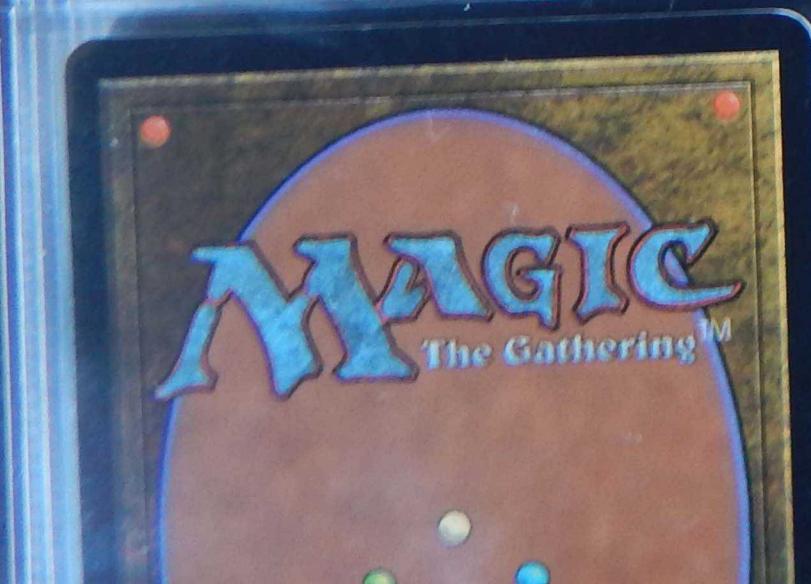














Scheming Symmetry



Sorcery

M20

Choose two target players. Each of them searches their library for a card, then shuffles their library and puts that card on top of it.

"One for you, one for me. What could be more fair?"
—Kethis, the Hidden Hand

113/280 R
M20 • EN • SIR MCKINNON

TM & © 2019 Wizards of the Coast

Rotting Regisaur



Creature — Zombie Dinosaur

M20

At the beginning of your upkeep, discard a card.

"Now, that's a zombie!"
—Modriss of Zargoth Fen

111/280 R
M20 • EN • RANDY VARGAS

TM & © 2019 Wizards of the Coast

Legion's End



Sorcery

M20

Exile target creature an opponent controls with converted mana cost 2 or less and all other creatures that player controls with the same name as that creature. Then that player reveals their hand and exiles all cards with that name from their hand and graveyard.

"With a single word, they were unmade."
—Krinnea, Siege of the Bone Spire

106/280 R
M20 • EN • DAVID PALUMBO

TM & © 2019 Wizards of the Coast

Vampiro di Mephidross

4/4



Creatura — Vampiro

W

Volare
Ogni creatura che controlli è un Vampiro in aggiunta ai propri altri tipi di creatura e ha "Ogniqualvolta questa creatura infligge danno a una creatura, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura."

Matthew D. Wilson

TM & © 1993-2004 Wizards of the Coast, Inc. 53/165

3/4

Goryos Rache

1/1



Spontanzauber — Arkan

W

Bringe eine legendäre Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Diese Kreatur erhält Eile. Entferne sie am Ende des Zuges ganz aus dem Spiel.

Arkaner Kopplung 2W (Sowie du einen arkanen Zauber sprichst, kannst du diese Karte aus deiner Hand vorzeigen und ihre Kopplungskosten bezahlen. Falls du dies tust, füge dem Zauber spruch den Effekt dieser Karte hinzu.)

Itoku
TM & © 1993-2005 Wizards of the Coast, Inc. 67/165

活埋

2/2



巫術

從你的牌庫中搜尋至多三張生物牌，並將它們置入你的墳墓場。然後將你的牌庫洗牌。

亂剷和落塵很快便掩蓋了他們的辯詞。

Illus. Greg Staples

TM & © 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. 118/350

MAGIC
The Gathering™

DECKMASTER

MAGIC
The Gathering™

DECKMASTER

MAGIC
The Gathering™

DECKMASTER

Boseiju, ein Dach für alle



Legendäres Land

Boseiju, ein Dach für alle, kommt getappt ins Spiel.

•, bezahle 2 Lebenspunkte: Erhöhe deinen Manavorrat um 1. Wird dieses Mana für einen Spontanzauber oder eine Hexerei verwendet, kann dieser Zauber spruch nicht von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten neutralisiert werden.

Ralph Horsley

TM & © 1993-2004 Wizards of the Coast, Inc. 273 306

Rishadan Port



Land

•: Add one colorless mana to your mana pool.

1, •: Tap target land.

Rishada is the gateway to free trade—but the key will cost you.

Illus. Jerry Tiritilli

TM & © 1993-1999 Wizards of the Coast, Inc. 324 330

Verbotener Obstgarten



Land

•: Erhöhe deinen Manavorrat um ein Mana einer beliebigen Farbe.

Immer wenn du den Verbotenen Obstgarten für Mana tappst, bringe einen 1/1 farblosen Geistspielstein unter der Kontrolle eines Gegners deiner Wahl ins Spiel.

Dany Orzio

TM & © 1993-2004 Wizards of the Coast, Inc. 276 306

Messingstadt



Land

Immer wenn die Messingstadt getappt wird, fügt sie Dir 1 Schadenspunkt zu.

•: Erhöhe Deinen Manavorrat um ein Mana einer beliebigen Farbe.

Illus. Tom Wänerstrand

TM & © 1997 Wizards of the Coast, Inc. Alle Rechte vorbehalten

Messingstadt



Land

Immer wenn die Messingstadt getappt wird, fügt sie Dir 1 Schadenspunkt zu.

•: Erhöhe Deinen Manavorrat um ein Mana einer beliebigen Farbe.

Illus. Tom Wänerstrand

TM & © 1997 Wizards of the Coast, Inc. Alle Rechte vorbehalten

Messingstadt



Land

Immer wenn die Messingstadt getappt wird, fügt sie dir 1 Schadenspunkt zu.

•: Erhöhe deinen Manavorrat um ein Mana einer beliebigen Farbe.

Ron Walotsky

TM & © 1993-2003 Wizards of the Coast, Inc. 322 330

Temple of Epiphany



Land

M20

Temple of Epiphany enters the battlefield tapped.

When Temple of Epiphany enters the battlefield, scry 1.

•: Add • or *

253/280 R
M20 • EN ADAM PAQUETTE

TM & © 2019 Wizards of the Coast

Temple of Triumph



Land

M20

Temple of Triumph enters the battlefield tapped.

When Temple of Triumph enters the battlefield, scry 1.

•: Add * or *

257/280 R
M20 • EN PIOTR DURA

TM & © 2019 Wizards of the Coast

Lotus Field



Land

M20

Hexproof

Lotus Field enters the battlefield tapped.

When Lotus Field enters the battlefield, sacrifice two lands.

•: Add three mana of any one color.

249/280 R
M20 • EN JOHN AVON

TM & © 2019 Wizards of the Coast

Karplusanischer Wald



Land

T

- Q: Erhöhe deinen Manavorrat um ein farbloses Mana.
- Q: Erhöhe deinen Manavorrat um C oder G . Der Karplusanische Wald fügt dir 1 Schadenspunkt zu.

Illus. Scott Bailey

© 1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. (336/350)





Cunning Wish

2/0



Instant

Choose an instant card you own from outside the game, reveal that card, and put it into your hand. Remove Cunning Wish from the game.

He wished for knowledge, but not for the will to apply it.

Illus. Jim Nelson

TM & © 1993-2004 Wizards of the Coast, Inc. 37/143

Gifts Ungiven

3/0



Instant

Search your library for four cards with different names and reveal them. Target opponent chooses two of those cards. Put the chosen cards into your graveyard and the rest into your hand. Then shuffle your library.

D. Alexander Gregory

TM & © 1993-2004 Wizards of the Coast, Inc. 62/306

Alarmwache

2/0



Verzauberung

Kreaturen enttappen nicht während der Enttappsegmente ihrer Besitzer. Immer wenn eine Kreatur ins Spiel kommt, enttappe alle Kreaturen.

*Ein Schritt unter tausend ist unhörbar.
Ein Schritt alleine ist ohrenbetäubend.*

Luca Zontini

TM & © 1993-2004 Wizards of the Coast, Inc. 86/350

Urnebel

4/0



Verzauberung

Zu Beginn deines Endsegments kannst du die oberste Karte deiner Bibliothek manifestieren. (Bringe sie als eine 2/2 Kreatur verdeckt ins Spiel. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Manakosten auf, falls es eine Kreaturenkarte ist.)

Schick eine verdeckte bleibende Karte, die du kontrollierst, aufgedeckt ins Exil: Du kannst die Karte in diesem Zug spielen. (Du bezahlst immer noch ihre Kosten. Zeitpunkts-Einschränkungen gelten weiterhin.)

012/307 R
C18 • DE Titus Lunter

TM & © 2018 Wizards of the Coast

Worte des Windes

2/0



Verzauberung

1: Das nächste Mal, dass du in diesem Zug eine Karte ziehen würdest, bringt jeder Spieler stattdessen eine bleibende Karte, die er kontrolliert, auf die Hand ihres Besitzers zurück.

„Sei in allen Dingen logisch. Erlaube weder Instinkt noch Leidenschaft, deinen Verstand zu trüben.“

—Das Buch des Einblicks, Band II

Illus. Eric Peterson

TM & © 1993-2002 Wizards of the Coast, Inc. 122/350

Cavalier of Gales

2/0/0



Creature — Elemental Knight

M20

Flying

When Cavalier of Gales enters the battlefield, draw three cards, then put two cards from your hand on top of your library in any order.

When Cavalier of Gales dies, shuffle it into its owner's library, then scry 2.

5/5

TM & © 2019 Wizards of the Coast



累積的知識



瞬間

抽一張牌，然後計算在所有墳墓場中累積的知識牌之數量，並抽等量的牌。
抽一張牌，然後在所有墳墓場中每有一張累積的知識牌，你就抽一張牌。
「我已經看得夠多，也聽得夠多了，此處的祕密中還藏有祕密。這就讓你看看。」
～塔卡莊致艾拉達力

Illus. Randy Gallegos

©1993-2000 Wizards of the Coast, Inc. 26/143

累積的知識



瞬間

抽一張牌，然後計算在所有墳墓場中累積的知識牌之數量，並抽等量的牌。
抽一張牌，然後在所有墳墓場中每有一張累積的知識牌，你就抽一張牌。
「我已經看得夠多，也聽得夠多了，此處的祕密中還藏有祕密。這就讓你看看。」
～塔卡莊致艾拉達力

Illus. Randy Gallegos

©1993-2000 Wizards of the Coast, Inc. 26/143

Gegenzauber



Unterbrechungzauber

Neutralisiere einen Zauberspruch Deiner Wahl.
“Das Duell lief schlecht für mich und Zur dachte, ich sei erledigt. Er prahlte, er würde meine Seele fressen, doch alles, was er fraß, waren seine Worte.”
—Gustha Ebbasdotter, Kjeldoranische Hofmagierin

Illus. L.A. Williams

©1993 Wizards of the Coast, Inc. All Rights Reserved.

累積的知識



瞬間

抽一張牌，然後計算在所有墳墓場中累積的知識牌之數量，並抽等量的牌。
抽一張牌，然後在所有墳墓場中每有一張累積的知識牌，你就抽一張牌。
「我已經看得夠多，也聽得夠多了，此處的祕密中還藏有祕密。這就讓你看看。」
～塔卡莊致艾拉達力

Illus. Randy Gallegos

©1993-2000 Wizards of the Coast, Inc. 26/143

C12/307 R
C18/DE Titus Lunter

累積的知識



瞬間

抽一張牌，然後計算在所有墳墓場中累積的知識牌之數量，並抽等量的牌。
抽一張牌，然後在所有墳墓場中每有一張累積的知識牌，你就抽一張牌。
「我已經看得夠多，也聽得夠多了，此處的祕密中還藏有祕密。這就讓你看看。」
～塔卡莊致艾拉達力

Illus. Randy Gallegos

©1993-2000 Wizards of the Coast, Inc. 26/143

Gedankenwirbel



Spontanzauber

Ziehe drei Karten. Nimm dann zwei Karten aus Deiner Hand und lege sie oben auf Deine Bibliothek.
“Wir wurden durch den Windstoß durcheinandergewirbelt. Plötzlich wußte ich genau, was ich tun mußte. Kurz darauf gehörte mir der Sieg.”
—Gustha Ebbasdotter, Kjeldoranische Hofmagierin

Illus. Christopher Rush

©1993 Wizards of the Coast, Inc. All Rights Reserved.

Brainstorm



Instant

Draw three cards; then, take two cards from your hand and put them on top of your library in any order.
“I reeled from the blow, and then suddenly, I knew exactly what to do. Within moments, victory was mine.”
—Gustha Ebbasdotter,
Kjeldoran Royal Mage

Illus. Christopher Rush

©1993 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

Brainstorm



Instant

Draw three cards; then, take two cards from your hand and put them on top of your library in any order.
“I reeled from the blow, and then suddenly, I knew exactly what to do. Within moments, victory was mine.”
—Gustha Ebbasdotter,
Kjeldoran Royal Mage

Illus. Christopher Rush

©1993 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

Gedankenwirbel



Spontanzauber

Ziehe drei Karten. Nimm dann zwei Karten aus Deiner Hand und lege sie oben auf Deine Bibliothek.
“Wir wurden durch den Windstoß durcheinandergewirbelt. Plötzlich wußte ich genau, was ich tun mußte. Kurz darauf gehörte mir der Sieg.”
—Gustha Ebbasdotter, Kjeldoranische Hofmagierin

Illus. Christopher Rush

©1993 Wizards of the Coast, Inc. All Rights Reserved.

